Os manjadores entenderão: os conteúdos virais e a sociabilidade no ciberespaço

Vinicius Santucci Rossini

Introdução

1 Quem assistiu a edição do *Jornal do SBT*, do dia 20 de Janeiro de 2012, deparou-se com uma cena curiosa. O âncora Carlos Nascimento inicia o programa com um desabafo: "Ou os problemas brasileiros estão todos resolvidos, ou nos tornamos perfeitos idiotas. Luiza já voltou do Canadá e nós já fomos mais inteligentes" disse ele, num tom de indignação. A perplexidade do jornalista diz respeito a uma brincadeira iniciada nas redes sociais, que tomou proporções gigantescas, transbordando os limites da virtualidade. O caso em questão diz respeito a Geraldo Rabello, empresário e colunista social paraibano, que, numa colocação infeliz ao fim de comercial televisivo referente a um empreendimento residencial, expõe particularidades familiares. Ao descrever a excelência do empreendimento, comenta ter convocado toda a família para desfrutar do bom ambiente, "menos Luíza, que está no Canadá", referindo-se à filha que fazia intercâmbio no exterior. Sem nenhum propósito aparente, a frase em questão popularizou-se na internet ao ser compartilhada e reproduzida nas redes sociais. Sites dedicados a Luiza, evento de recepção à garota no aeroporto, paródias do vídeo e adaptação de frases que terminavam com o trecho "menos Luiza, que está no Canadá" tornaram-se virais nas redes sociais, sendo compartilhados e recriados por cada vez mais pessoas durante as primeiras semanas de 2012. A popularidade foi tanta que a mídia tradicional, sobretudo a mídia televisiva, criou matérias sobre o caso, chegando mesmo a entrevistar Luiza, até então uma completa desconhecida. Toda a repercussão do caso incomodou, não apenas Carlos Nascimento, como também muitas pessoas que, ao não compreenderem e não acompanharem o fenômeno, o admitiam como simples futilidade e perda de tempo.

Figura 1: Exemplo de montagem viral

2 Na mesma velocidade em que conteúdos a respeito de Luiza circularam na internet, a blogosfera[1] brasileira iniciou uma campanha de "gozação" do jornalista, utilizando-se das mesmas táticas de modificação e reprodução dos conteúdos: montagens, criação de jargões, tirinhas e vídeos de paródia. O âncora do SBT, diziam alguns internautas, não poderia compreender o caso de Luiza por não ser um "manjador da internet", ou seja, ser um *outsider*[2] nos círculos de interação criados em torno dos conteúdos virais cibernéticos. O blog "Treta"[3] chegou a publicar um "post resposta" a Carlos Nascimento, acusando a mídia de não compreender a circulação dos conteúdos virais cibernéticos, que operam numa espécie de "piada interna global".

3 A controvérsia sobre o caso pode induzir a uma série de questões: a prática de criação e circulação de virais é, de fato, uma atividade ociosa e despossuída de qualquer sentido? A internet contribuiria para um processo de "idiotização" ou alienação da população brasileira? Seria ela maléfica aos laços sociais tradicionais? Ou, como afirmam os entusiastas tecnológicos, configurara-se como uma revolução comunicacional, uma forma de rompimento com os padrões monopolísticos da televisão, dos quais faz parte Carlos Nascimento. Ou ainda, este fenômeno refletiria uma forma específica de sociabilidade e construção de laços identitários no âmbito virtual? Este artigo debruça-se sobre o fenômeno dos conteúdos virais da internet, procurando identificar e mapear sua circulação, identificando possíveis regularidades, normas internas, significados e formas de apropriação e distribuição. O estudo realizado serve como base empírica, uma entrada no campo das interações entre agentes sociais no ambiente cibernético em busca da compreensão das particularidades e possibilidades de se utilizar da internet como um espaço de sociabilidade.

A constituição do ciberespaço

4 O estudo da sociabilidade na internet requer, entretanto, atenção especial nas particularidades do caso, não o tratando como mera virtualidade do real. As interações realizadas na internet distinguem-se pela ausência da espacialidade física, o que não significa, em absoluto, a "deslocalidade" das relações. Os indivíduos não mantêm relações deslocadas da dimensão espacial, ocorridas de forma caótica ou aleatória, mas se estruturam num ambiente virtual denominado "ciberespaço". A abordagem científica destas relações deve, portanto, enfrentar as problemáticas e particularidades trazidas

com este conceito, permitindo uma análise justa do fenômeno, sem reduções ou simplificações.

5 A retomada do contexto original da criação do termo "ciberespaço" é capaz de oferecer uma interessante perspectiva para esta análise, pois exemplifica bem as diferentes formas de mediações sugeridas pelo termo. A primeira aparição da palavra foi no seguinte trecho do romance "Neuromancer" de Willian Gibson:

> Ciberespaço (...) uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando... (Gibson 1980:77)

6 Esta fusão entre o homem e a máquina, entre o biológico e o mecânico, entre o natural e artificial, é recorrente no imaginário da literatura de ficção científica, dando origem a diversos novos conceitos entre os quais se destacam o ciborgue e o próprio ciberespaço. Muito antes de Bruno Latour[4] problematizar a questão como um objeto científico, Mary Shelley explora os limites da "natureza humana" no livro *Frankenstein*. Ao criar, na base de retalhos de carne e impulsos elétricos, um ser vivo e racionalmente consciente, Dr. Victor Frankenstein distorce o traçado delimitador da fronteira entre o *dado* e o *criado,* definindo-o como um verdadeiro híbrido latouriano[5], que se encontra deslocado num espaço entre os mundos do "natural" e do "artificial", tendo, contudo, sua existência negada por ambos. O híbrido de Frankenstein torna-se um monstro a atormentar os pensamentos de seu criador, assim como os híbridos latourianos atormentam o pensamento moderno, como descrito no livro *Jamais Fomos Modernos* (Latour 2009). A intolerância de Victor Frankenstein pela sua criatura, que o abandona logo após sua criação, evidencia a dificuldade do pensamento moderno em conceber a união entre estes dois polos, ou ainda, a impossibilidade de se pensar em termos de "agentes híbridos", caracterizando uma limitação não apenas na forma de se conceber a Ciência, mas na própria ordenação do mundo.

7 A exploração imaginária dos limites científicos, como a livre e desordenada reprodução de agentes híbridos – no sentido mais radical possível da palavra, como ciborgues e máquinas autônomas – inaugurada por Mary Shelley, serve de inspiração para o surgimento do gênero literário de ficção científica, não coincidentemente no mesmo período de expansão da Ciência Moderna. Aproximadamente um século e meio após a publicação de *Frankenstein*, Willian Gibson, orientado por esta corrente da literatura, cria o termo "ciberespaço" em seu romance ficcional *Neuromancer*. O enredo desenrola-se num futuro distópico, no qual o Ocidente sucumbe perante o império oriental. Os Estados Unidos transformam-se num aglomerado urbano decadente em que predomina o tráfico de drogas, armas e pessoas. É neste contexto que se dá a criação do ciberespaço: uma representação gráfica de dados computacionais, artificialmente produzida e, simultaneamente, reproduzida no interior do sistema cognitivo humano. O ciberespaço é ao mesmo tempo uma artificialidade, uma construção tecnológica, já que seu acesso requer máquinas e equipamentos, porém funde-se à realidade ao reproduzir interpretações neurais dos sentidos, além de ser dependente da capacidade cognitiva humana, que o torna possível. Neste ciberespaço ocorrem negócios, transação de créditos, e troca de informações, superando a distância física entre os usuários. O funcionamento aproxima-se muito da atual internet, distinguindo-se pelo fato de reproduzir as formas físicas num ambiente tridimensional, indistinguível da "vida real". O termo criado por Gibson descreve a fusão entre um mundo existente independente de nossos atos, que nos

aparece como "dado", e um mundo tecnologicamente "construído". O ciberespaço é ao mesmo tempo natural e artificial, superando também a dicotomia entre o real e o irreal: é um "espaço Frankenstein".

A purificação do ciberespaço

8 Os seres e as tecnologias híbridas não levam o terror e a desordem apenas ao universo da ficção científica, mas, segundo Latour (2009), também à Constituição Modernista[6]. Para serem admitidos dentro desta lógica cientificista, portanto, passam por um processo denominado pelo autor como "purificação". Bruno Latour define os temas - ou "seres" - híbridos, como aqueles que transpassam as questões naturais e sociais. Apesar de compreender, de fato, todos os elementos como híbridos, algumas temáticas evidenciam sua dupla essência, como a questão ambiental, que traz causas e efeitos não apenas naturais, mas também ligados à esfera da ação humana. Segundo o autor, em seu livro *Jamais Fomos Modernos,* a modernidade caracteriza-se por uma dupla abordagem dos híbridos. No discurso oficial, a existência de híbridos é negada, existindo apenas elementos puramente naturais ou puramente sociais, porém, num discurso oficioso, a relação e a interação entre seres híbridos ocorrem sem restrições. O estágio oficioso da produção e experimentação científica, em que predominam as controvérsias e a instabilidade dos elementos, é apagado pelo processo de "purificação". Restam, ao fim do processo científico, resultados e conclusões oficiais, nos quais os seres são realocados nos campos isolados e estáveis da Natureza ou da Sociedade, daquilo que aparece como dado e daquilo que se manifesta como socialmente construído – as caixas-pretas, denominadas por Latour. Ao abordar a constituição modernista o autor acrescenta:

> [...] a natureza continuará não tendo qualquer relação com a sociedade, a qual, ainda que transcendente e mantida pelas coisas, não terá mais uma relação com a natureza. Ou seja, os quase-objetos serão oficialmente banidos – ou mesmo tabus? – e as redes de tradução irão tornar-se clandestinas, oferecendo uma contraparte ao trabalho de purificação, a qual será incessantemente pensada e coberta. (Latour 1991:137)

9 Polarizar os fenômenos e os elementos nos polos distintos da Natureza e da Sociedade, suprimindo da análise final as mediações ocorridas neste entremeio, implica na incapacidade de compreender os processos de mútua criação e transformação. Ao partir dos fenômenos previamente constituídos e estabilizados em forma de caixa-preta, a Ciência Moderna nega a agência aos seres "não-humanos". Os temas admitidos como "objetos de estudo" partem, portanto, de uma ontologia previamente definida e, ao serem tomados como meros objetos, são despossuídos de ação.

10 Diante do exponencial crescimento do ciberespaço e das práticas ocorridas no âmbito da internet, a Ciência não poderia simplesmente ignorar sua existência. Deste modo a compreensão do fenômeno cibernético passa, necessariamente, pelo processo de purificação modernista para, finalmente, ser objeto de estudos. Neste sentido, diversas pesquisas – sobretudo na área da comunicação e na área médica – reportagens jornalísticas e artigos debruçam-se sobre o ciberespaço, admitindo-o, na maioria das vezes, como alheio ao mundo dos homens. Portanto, a vivência proporcionada pelo uso de computadores é vista, na maioria dos casos, como irrealidade, um simulacro da vida "real". Neste sentido encaixam-se as preocupações de psicólogos e pais, segundo as quais seus pacientes (ou filhos) estariam alienando-se do "mundo real", trocando-o pela

nocividade de um mundo artificial: sem relações, sem vivência, sem interação social e sem aprendizado.

Por um ciberespaço na rede

11 Ao longo de sua bibliografia, Bruno Latour realiza uma crítica à Constituição Moderna, mas também propõe um modelo teórico capaz de superar as contradições: a ANT (Teoria-ator-rede). Um modelo no qual os diversos atores, sejam eles naturais, sociais ou tecnológicos, são tratados de modo simétrico, partindo a análise do modo pelo qual cada um deles serve como mediador para outro. A análise em rede permite compreender como estes actantes[7] se conectam e criam agências, contrapondo-se, deste modo, à abordagem que parte dos polos isolados e purificados.

12 Influenciados pela visão latouriana da negação da modernidade, diversos autores abordam o ciberespaço como um objeto de pesquisa, diferenciando-se, assim, de outras abordagens científicas. Christine Hine, Sherry Turkle e Pierre Lévy são importantes teóricos que contribuíram para a constituição de um campo próprio de pesquisa: a Antropologia Cibernética, ou ainda, antropologia do Ciberespaço. Manuel Castells, por sua vez, incorpora esta abordagem à temática sociológica da reprodução material. A contribuição de tais autores é essencial para a superação da abordagem externalista ao ciberespaço, possibilitando a compreensão dos processos que, ao mesmo tempo, originam-se das e afetam as esferas humana e tecnológica – Sociedade e Natureza. Também o são as releituras e experimentações destas teorias realizadas pelo Grupo Ciber, fundado em 1997 em Santa Catarina, coordenado pelo professor Theophilos Rifiotis e composto por importantes pesquisadores desta área, como Maria Elisa Máximo e Jean Segata. O campo teórico da Antropologia Cibernética, no qual se insere esta pesquisa – ou ainda, antropologia/sociologia do ciberespaço – parte, em sua maioria, de uma visão latouriana, utilizando o conceito de ciberespaço mais próximo do imaginário de sua criação. A abordagem destas pesquisas contrapõe-se às que buscam identificar ou catalogar os possíveis "impactos" realizados pela internet, focando-se na mediação dos diversos actantes no ciberespaço. O ciberespaço passa a ser um meio pelo qual se reflete e se nega a divisão modernista de mundo.

13 Definir "ciberespaço" não consiste unicamente em elaborar uma definição que agrupe todas as variações desejáveis à análise, excluindo-se aquilo que não seria útil. A definição também parte da escolha de uma linha discursiva que apresente ferramentas suficientes para a pretendida descrição. Adotando-se a linha da alienação, compreendendo o ciberespaço como uma coisa criada, porém isolada e diferente da Sociedade, seria impossível a compreensão dos processos de interação existentes, assim como da interação entre pessoas no interior deste espaço. Compreendendo, porém, os processos cibernéticos como mera extensão da realidade, perderíamos a capacidade de compreender suas singularidades, rebaixando a vivência ocorrida neste espaço a um mero esboço das relações reais, ou seja, daquelas ocorridas no "mundo real". Para o estudo das relações ocorridas no interior do ciberespaço é preciso negar sua existência enquanto uma construção isolada do social, assim como absolutamente imersa no social. É preciso negar, portanto, a divisão modernista de mundo, não forçando a classificação do ciberespaço, internet e demais ferramentas eletrônicas em um dos polos puros, seja do artificialmente construído ou do naturalmente dado. Uma vez que nos é impossível distinguir ou purificar, no ciberespaço, uma interação entre pessoas e uma interação entre homem e

tecnologia, toda relação entre duas pessoas passa, obrigatoriamente, por um intermediário tecnológico, assim como toda interação entre o homem e máquina necessita, ao menos, de processos sociais passados, capazes de projetar e tornar legível tal tecnologia. Deste modo pode-se definir o ciberespaço como um local singular, possuindo suas próprias particularidades e normas, estando, entretanto, ainda interligado às demais localidades, e não alheio ao mundo social.

O ciberespaço como generalidade

14 A contribuição da antropologia cibernética e da ANT para os estudos do ciberespaço permite-nos a compreensão simétrica entre as agências dos homens, dos computadores e dos códigos computacionais, superando, deste modo, a dicotomia natureza/sociedade e a compreensão de um ciberespaço alheio ao mundo dos homens. Entretanto, resta ainda uma segunda dificuldade para uma análise justa dos fenômenos dentro da internet.

15 Quando certas pesquisas psiquiátricas investigam o uso da tecnologia, sobretudo da internet, como uma patologia plausível de causar dependência, existe certa ambiguidade a respeito do fator "viciante". Dra. Kimberly Young, referência para o diagnóstico e tratamento para o vício em internet, estabelece oito critérios para estabelecer o uso compulsivo da rede de computadores[8]:

1. preocupação excessiva com a internet;
2. necessidade de aumentar o tempo conectado (online) para ter a mesma satisfação;
3. exibir esforços repetidos para diminuir o tempo de uso da internet;
4. presença de irritabilidade e/ou depressão;
5. quando o uso da internet é restringido apresentar labilidade emocional (internet como forma de regulação emocional);
6. permanecer mais conectado do que o planejado;
7. trabalho e relações sociais em risco pelo uso excessivo;
8. mentir aos outros a respeito da quantidade de horas online.

16 Percebem-se, pela leitura dos critérios, o caráter externalista atribuído à internet, mas também a generalidade como ela é tratada. Os critérios apresentam-se excessivamente vagos, enquadrando-se em qualquer tipo de uso compulsivo. Os termos "uso da internet", "conectado" e "online", presentes na maioria dos critérios, pouco exemplificam a atividade que de fato está sendo realizada. Ao aglutinar todas as atividades realizadas na – ou por intermédio da – internet como "estar online", perdem-se as peculiaridades, os diferentes actantes associados em cada caso, impossibilitando, assim, uma descrição justa das atividades cibernéticas. Estar "viciado" em internet corresponderia, exatamente, ao quê? Jogos virtuais online? Chats de bate-papo? Escrever artigos em blogs? Pouco se pode compreender ao adotar uma definição genérica.

17 As teorias que optam por estudar os fenômenos cibernéticos mediante um recorte macro podem identificar tendências, mas se distanciam de casos vivenciados. O termo "internet" ou "ciberespaço" é tomado de maneira genérica, permitindo, assim, a generalização de suas ferramentas, atividades e utilidades. Esta escolha metodológica é útil para a investigação das grandes causas ou consequências, admitindo o ciberespaço como distante do observador-pesquisador, porém torna-se nociva quando empregada numa pesquisa que pretende investigar os processos sociais e culturais que ocorrem em seu

interior. Não basta, portanto, adotar uma concepção latouriana de interação entre humanos e não-humanos para tornar adequados os conceitos que norteiam a pesquisa. A investigação da "cibercultura", criada cotidianamente na distribuição, consumo e reconstrução de virais, requer uma metodologia capaz de observar o fenômeno "de perto e de dentro".

Por um ciberespaço de perto e de dentro

18 A expressão "de perto e de dentro" dá nome a um artigo subintitulado "notas para uma etnografia urbana" escrito por José Guilherme Magnani (2002), o qual ilustra bem a metodologia proposta. O autor, em sua defesa da etnografia como método antropológico, opõe-se às macroteorias, nas quais identifica problemas similares aos enfrentados pelos estudos cibernéticos:

> (...) observa-se a ausência dos atores sociais. Tem-se a cidade como uma entidade à parte de seus moradores (...) parece um cenário desprovido de ações, atividades, pontos de encontro, redes de sociabilidade. (Magnani 2002:14)

19 A antropologia urbana fornece importantes conceitos ao estudo etnográfico das sociedades ditas "complexas", num contraponto às macroteorias da sociologia marxista e econômica. A inversão de perspectiva sobre a internet, passando de uma caixa-preta já constituída, para um campo etnográfico em eterna construção e modificação, permite o estudo das interações entre os agentes e sua dita "cultura", ou ainda, das mediações entre os actantes que formam a rede. Parafraseando Michel Agier[9], a pergunta antropológica não seria "o quê é a cidade", mas sim "quem, ou o quê faz a cidade?", pergunta semelhante que se pode realizar a respeito da internet. Trata-se aqui de identificar processos, trocas e interações entre actantes, ocorridos cotidianamente, que contribuam na constituição da internet: "quem faz a internet?". A resposta para esta pergunta requer um estudo etnográfico de campo baseado, sobretudo, na corrente da antropologia urbana. Segundo o próprio Agier, a marca distintiva da Antropologia, em relação aos demais saberes que investigam a cidade, é a não intenção de ser totalizante, partindo, portanto, da análise empírica por meio da etnografia. Para possibilitar esta antropologia da cidade, Agier elabora, em sua obra "Antropologia da cidade: lugares, situações, movimentos", um conjunto de conceitos, entre eles o conceito de "região", compreendido como um modo específico de representação. A *região* delimita um espaço de distinção construído dentro do todo: é a criação de um espaço moral. Porém, assim como outros conceitos elaborados pelo autor, a *região* não é diretamente acessível através da etnografia: é uma categoria intermediária para o pensar antropológico. Ao estudar casos empíricos, temos contato unicamente com as "situações", únicos elementos que podem ser reconstituídos etnograficamente, pois, apesar de parte dos dados serem coletados junto aos agentes e através da observação, há uma construção do pesquisador.

Os conteúdos virais

20 Admitindo-se, então, a internet como um modo específico de acesso ao ciberespaço e um campo de estudos para a compreensão da sociabilidade e cultura cibernéticas, os conteúdos virais apresentam-se como "porta de entrada" ao estudo etnográfico da rede de computadores; um modo de acessar "de perto e de dentro" a internet, ao mesmo tempo em que se aborda de forma simétrica os possíveis atores que compõem o

fenômeno. O mapeamento dos espaços em que circulam os virais, seguindo seu “rastro” de compartilhamentos e apropriações, assim como das práticas associadas a eles, e a análise de seu conteúdo são elementos constituintes da metodologia realizada, permitindo uma visão ampla dos actantes envolvidos.

21 Compreende-se como “conteúdos virais”, ou simplesmente “virais”, todo conteúdo propagado na internet, numa progressão aritmética ou geométrica (verificar figura abaixo), desprovido de “utilidade concreta”, servindo como forma de humor ou lazer descompromissado. Deste modo, excluem-se do conceito campanhas de marketing viral, correntes, informes, campanhas sociais e vírus propriamente ditos.

22 A imagem ao lado representa um modelo de distribuição de conteúdo viral, cada circunferência representando uma aparição ou “postagem”[10] do viral específico e cada linha, um compartilhamento do mesmo, seja mediante rede social, blog ou site em particular, dando origem a nova postagem.
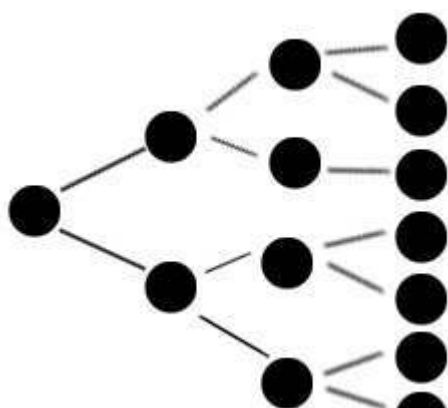
Figura 2 : Modelo de distribuição viral

23 A propagação dos virais nem sempre se resume na simples “repostagem” do mesmo conteúdo: em muitas ocasiões o viral é acrescido de algum comentário do usuário, algum acréscimo de sentido ou, ainda, uma modificação direta em seu conteúdo. Os virais podem ser distinguidos, ainda, em subcategorias, cada qual com suas particularidades e normas de uso e modificação.

Regras na construção Viral

24 “The zuera never ends”. Esta frase, que repercutiu no meio cibernético brasileiro, resume a essência dos conteúdos virais: uma “zoeira”, chacota ou humor sobre todas as temáticas possíveis. Fatos históricos, gafes de usuários, ocorrências televisivas ou simples fotos cômicas são capazes de mobilizar milhares de pessoas, empenhadas na proliferação de uma piada. O conteúdo é apropriado por uma lógica específica e reproduzido na internet de forma viral, tornando-se uma grande “piada interna” comum aos usuários. A cada postagem novos elementos podem ser mobilizados ou resgatados – de antigos virais – incorporando-se ao conteúdo viral e sofisticando as referências simbólicas. A frase representa bem outra característica comum aos conteúdos virais: uma apreciação do tosco e do mal realizado, representada pela má formulação da frase em inglês.

25 Apesar de todo material ser plausível de “viralização”, é possível notar, numa análise de suas composições, certas normatividades e regularidades que delimitam os tipos de conteúdos mais propensos a se tornarem virais, assim como regras de apropriação e

divulgação. Tais regularidades permitem compreendê-los como “tipos” que, ao distinguir-se dos demais, criam grupos de conteúdos virais distintos. Ressalta-se, porém, a intenção de construção de uma tipologia weberiana, em oposição a uma “classificação dos virais”. A primeira distingue-se por ser uma categoria analítica, um tipo ideal imaginário, criado pelo pesquisador, sendo útil na elaboração da análise e na investigação das correlações entre os conteúdos e fenômenos sociais. Portanto, os tipos de virais não representam categorias empíricas de distinção, nas quais os mesmos seriam alocados, como no caso de uma típica classificação.

26 O “keyboard cat”, por exemplo, é um famoso viral da internet que gerou diversas paródias, parecendo inicialmente um achado aleatório dos usuários, mas seu sucesso pode ser compreendido se admitido como integrante – e talvez principal representante – de um tipo específico de conteúdos virais: os “LOLcats”. A referência aos felinos, que aparecem como criaturas intelectualmente superiores e “maquiavélicas”, é comumente reproduzida em tirinhas, em páginas e blogs específicos na criação e circulação de conteúdos a respeito de gatos, tornando-se um tema bastante popularizado nas redes sociais. Alguns virais mais populares são amplamente reproduzidos e reapropriados, tornando-se uma cadeia de virais, como o gato tecladista: um felino vestido de azul tocando uma música simples e de fácil memorização, ao estilo “jingle”. Após o sucesso, diversos outros gatos tecladistas surgiram, além de representações animadas, fantasias, tatuagens e outros conteúdos construídos tomando-se como base o som da música ou a própria imagem do gato do viral original. Hoje, o vídeo original conta com mais de 34 milhões de visualizações. Outros exemplos de “LOLCats” seriam o “LongCat” - uma imagem de um gato longo, como o próprio nome diz - e o “no cat”, um felino com uma anomalia genética – segundo seus proprietários – que o faz ter um semblante de veemente negação ou irritação. Vide https://www.youtube.com/watch?v=J---aiyznGQ, para o “Keyboard cat” original, e https://www.youtube.com/watch?v=tu0qtEwb9gE, para a sátira do vídeo original.

27 O tipo de viral denominado aqui por “quadros” é criado numa estrutura minimalista, composta por uma imagem simples - normalmente, mas não sempre, raios coloridos - e uma imagem padrão localizada ao centro - com frases acima e abaixo da região central. Cada qual leva em seu centro uma alegoria própria, representada por uma figura de pessoa ou animal acrescida de uma característica, como por exemplo “a arara paranoica”, “o gato secretário”, “o cão da depressão” e assim por diante. Apresenta frases ditas pela alegoria, as quais seguem o padrão proposto da característica escolhida. Deste modo, frases de casos deprimentes são escritas na imagem do “cão da depressão”, enquanto frases sobre a paranoia cotidiana são expostas pela “arara paranoica”. Apesar da estrutura fixa, a simplicidade da criação permite uma grande variação de imagens; tornando este tipo de viral um dos mais acessíveis e dinâmicos do ciberespaço.

Figura 3: Arara Paranoica

Figura 4: Cão da depressão

28 Outro tipo de viral a ser citado são as "montagens". A manipulação digital sempre foi uma prática popular na internet, mas adquire um sentido diverso ao ser incorporada na construção de virais. O primor técnico, que busca o mais perfeito simulacro da realidade, é abandonado na busca pelo non-sense e criatividade. Um dos tipos de virais mais famosos, relacionados à manipulação fotográfica, é o recorte de pessoas e descontextualização da foto. Fotos de famosos ou de desconhecidos em poses estranhas são sugeridas para serem manipuladas. A figura é, então, recortada e colada em outro ambiente.

Figura 5: Exemplo de manipulação digital

29 Seria possível alongarmo-nos em dezenas de outros exemplos, na constituição de tipos de virais, mas o objetivo deste tópico limita-se à apresentação de certas regularidades presentes na lógica própria do compartilhamento e criação viral. Apesar de parecerem caóticos e com um humor aleatório, os virais adquirem sentido quando comparados a outros conteúdos que seguem a mesma normatividade em sua produção. A "graça" de um

conteúdo, depende, portanto, da capacidade de situá-lo dentro de seu "tipo" específico, ou seja, de produzi-lo tendo em vista as normas dos conteúdos virais. Outros exemplos que possam embasar a ideia da existência de regularidades e normas na produção viral poderão ser observados ao longo do artigo.

A construção de símbolos

30 A mediação de símbolos e elementos externos da internet, incorporando-os na rede cibernética e adaptando-os mediante sua própria lógica, é uma das características dos virais, sendo melhor exemplificada pelo caso dos virais "memes". Assim como o termo criado por Richard Dawkins[11], em seu livro "O gene egoísta" (1976), os memes da internet são unidades mínimas de significado, que podem ser repassadas de maneira autônoma. São figuras "rascunhadas", que representam sentimentos, ações, ideias e "tipos" sociais. Apesar de retirados de fotos e cenas de filmes, ao serem "rascunhados", os memes perdem sua ligação com o "mundo real", ganhando um significado apenas compreendido em meio cibernético.

Figura 6: Memificação

31 Estes são alguns exemplos de "memeficação" de cenas de filmes e fotos. "True Story", o primeiro quadro superior direito, por exemplo, é empregado para evidenciar a veracidade de um fato. O rosto de David Silverman (terceira linha do quadro), apresentador do programa *American Atheists*, serviu de base para o meme "Seriously?", empregado para simbolizar perplexidade perante um ato estúpido. O meme do Freddy Mercury (última linha) com o braço estendido, por sua vez, representa a sensação de "vitória". Cada qual carrega sua própria significação, condensando sentimentos e situações numa única imagem, apenas compreensíveis para os *insiders* da rede de circulação viral.

32 Nem todos os memes são criados valendo-se de cenas reais. Muitos são feitos diretamente em desenhos, apresentando uma característica mais cartunesca e infantil, ao estilo "homem de palito". Alguns memes importantes são o "okay", um rosto de resignação com a situação, o "trollface", que representa a trollagem[12], o "forever alone", que evoca a ideia de solidão, o "fuck yeah", que representa alguém "se achando", e o percursor dos memes, o "rage", simbolizando a extrema fúria.

33 Apesar de possuírem um sentido autônomo, os memes são unidos em formato de estória em quadrinhos, num processo parecido com a descrição da construção do mito por Lévi-Strauss, em sua obra "O pensamento selvagem". Como um mitema, os memes se arranjam na construção de um sentido mais amplo e coerente: as tirinhas memes são formas de representação de relacionamentos e diálogos entre agentes sociais. Comumente as tirinhas representam a "dramatização" da vida cotidiana, em sua maioria de jovens, que compõem o principal público produtor/consumidor.

34 A tirinha acima foi encontrada no blog "Le ninja". Assim como a maioria dos virais memes, ela é formada unicamente por imagens memes e frases curtas. É possível perceber uma forte característica desse tipo de humor: a adaptação. A mãe do garoto é representada por um "trollface", já que sua intenção é "trollar" o filho, mas adaptado com uma peruca de velha, para indicar que é uma mãe. No segundo quadro, ao ver suas intenções frustradas, o "trollface" é substituído pelo meme "fail-trollface", uma modificação que indica erro ou frustração. Interessante analisar que os personagens não são caracterizados por uma forma única de representação gráfica, nem necessariamente por um único meme. Cada momento da estória é descrito com o meme que melhor se adapte à situação vivenciada: de uma situação de aceitação e resignação com o meme "okay", o protagonista passa para o "victory", por causa da recusa da oferenda pelo amigo.

Figura 7: Conteúdo meme produzido pelo blog leninja.com.br

35 Numa análise externa ao sentido proposto na internet pouco poderíamos entender, já que não existem referências suficientes na tirinha para compreendermos que a figura do Freddy Mercury não o representa propriamente, mas, sim, situação e sensação vivenciadas pelo garoto. É possível encontrar mais regularidades nas tirinhas memes, como o uso de tios "(~)" para isolar palavras-chave ou descrições, tal como proposto no manual de tiopês[13], o uso da palavra "le" como um pronome indicativo, a mistura de inglês com português e a construção tosca das tiras, simples colagens de memes com desenhos e legendas simplórias. O uso de nomes também segue padrões, sendo o mais comum "Derp" ou "Herp", sofrendo apenas algumas modificações como "Derpson", "Derpino" ou "Herpson"; ou ao se tratar de uma garota, "Derpina" ou "Herpina". Outra regularidade é o sentido do humor, sendo a maioria das tiras de memes, como já foi dito, representações de situações cotidianas dramatizadas.

Reprodução, modificação e subversão

36 A confecção conforme padronização do viral é fundamental para seu sucesso. Um viral bem sucedido é aquele que "pega", ou melhor, que não seja apenas compartilhado, mas também reproduzido, modificado e adaptado para diferentes ocasiões, tornando-se uma espécie de jargão. No primeiro mês de 2011, o garoto Bruno Nicoletti posta em sua conta do YouTube um vídeo intitulado "Uma polêmica". O vídeo é simples: em apenas 19 segundos o menino aparece sem camiseta diante da câmera e diz: "Estamos aqui hoje para dizer um assunto muito polêmico" e ao mostrar seus mamilos entoa "Mamilos! Mamilos são muito polêmicos!". O termo "Mais polêmico do que mamilos" incorporou-se no dialeto de muitos usuários da rede de computadores e o assunto tornou-se um dos mais comentados durante as semanas seguintes, originando uma série de novos vídeos e imagens satirizando temas diversos. Toda vez que a palavra "polêmico(a)" era citada em alguma discussão ou conversa, dentro de um grupo na rede de circulação de conteúdo viral, vinha incorporada a frase "mais polêmico que mamilos". Vide https://www.youtube.com/watch?v=wvJbhFYNfKU.

37 A transformação de elementos do conteúdo inicial em jargões ou em novos virais, atualiza a reprodução do conteúdo. Uma vez aceito entre os usuários, o viral torna-se um símbolo a ser reproduzido pelo grupo, o uso de jargões retirados dos virais, identifica e diferencia os *insiders* dos *outsiders,* reinvocando o humor. Tais símbolos e jargões também são mobilizados de maneiras distintas da forma original, modificando o sentido e criando um novo conteúdo, que, ao mesmo tempo em que inaugura um novo viral, retoma e atualiza o viral a qual se remete. Esta característica faz o humor tornar-se acumulativo. A compreensão de uma piada depende, muitas vezes, de ter acompanhado o trajeto da "linha genealógica" do conteúdo viral em questão.

38 O uso de jargões permite também a ampliação do alcance do conteúdo, estabelecendo mediações com outros actantes. O humor não estaria unicamente no conteúdo, mas também na interação realizada em seu entorno, como, por exemplo, nos comentários ao reproduzir o material, ou ainda diretamente na página/endereço do mesmo. As imagens abaixo ilustram, não apenas a interação existente no entorno dos virais, mas também a reprodução de partes deles por meio de jargões.

Figura 8: Imagem do conteúdo produzido pela página "Ajuda Luciano" no Facebook

39 A página do Facebook "Ajuda Luciano" faz virais tomando-se por base comentários engraçados encontrados na página pessoal do apresentador Luciano Huck. A interação entre os usuários, realizada no campo dos comentários, dá-se na construção do humor por meio de referências passadas e no destaque de elementos do viral. Na primeira imagem, por exemplo, percebemos que diversos usuários tentam ressaltar a gafe realizada pelo comentário, que é reproduzida nos comentários da segunda imagem, fazendo uma referência ao conteúdo anterior. Interessante notar a quantidade de "curtidas" que o comentário recebeu, um número bastante superior se comparado aos demais comentários. Na terceira imagem, por sua vez, o jargão criado na primeira é reintroduzido numa modificação, referenciando-o e adaptando-o ao novo conteúdo e, mais uma vez, recebendo grande quantidade de "curtidas". É possível observar, também, que todas as postagens foram realizadas num período de aproximadamente duas semanas, ou seja, o viral inicial manteve-se atualizado neste processo de reprodução e modificação.

Figura 9: Mene criado pela página "site dos menes" no Facebook

40 Apesar da existência de normas na criação de conteúdo viral, criando certa regularidade em sua produção e reprodução, o fenômeno não é estático. Além das modificações aplicadas na circulação, existem também movimentos subversivos, que procuram a produção do humor na desconstrução normativa. Este é o caso da página do Facebook "site dos menes", na qual a estrutura típica dos memes é subvertida. Ao contrário dos memes, que criam significado ao serem associados com os demais memes num processo de bricolagem, os menes são sempre autônomos em seu significado, que geralmente remete à ironia. Cada nova postagem cria um novo "mene", que nunca se repetirá ou será reaproveitado, pois o propósito da página é justamente ironizar a estrutura padrão dos memes, como na imagem acima, reproduzida com a legenda:

41 "[[[[[NOVO MENE]]]]] A TIA QUE SE PREOCUPA COM OS ESTUDOS DO SOBRINHO EM VEZ DE QUERER SABER DOS RELACIONAMENTOS DELE"
Mobilização de símbolos na criação da identidade social

42 Retomando o início do artigo e relembrando o viral de Luíza, criado tomando-se por base o comercial do conjunto residencial, podemos pensar que, apesar da grande repercussão, é curioso o fato do comercial propriamente dito não ter se tornado um viral, mas a famosa frase nele contido. Grande número de comentários sobre o tema, na época de sua popularização, foi produzido por pessoas que não entenderam a piada, questionando as demais sobre o quê se tratava. Outra grande quantidade de comentários tinha como objetivo justamente causar estranheza ao público leigo no assunto. O vídeo do comercial era evocado apenas para fins explicativos, enquanto as piadas orbitavam em torno da já famosa frase "menos Luíza, que está no Canadá", posteriormente substituída por "Luíza, que voltou do Canadá".

43 Como visto, a repercussão foi tanta que o viral saiu do meio cibernético, sendo comentado até no meio artístico. Lenine, em um show realizado em João Pessoa – cidade

de Luíza – comentou para a platéia: "Que maravilha, está todo mundo aqui rapaz! Só não está a Luíza, que está lá no Canadá". A assessoria da Presidência da República postou em seu twitter oficial, o @imprensaPR, uma provocação ao adversário político José Serra, aproveitando-se da popularidade do viral: "Com a volta da Luíza, quem tá indo para o Canadá é o Serra". Logo após, a publicação foi excluída e o responsável pela "brincadeira" demitido. Um evento criado no Facebook, intitulado "Recepção à Luíza que vem do Canadá", contou com mais de 25.000 participantes confirmados. Toda agitação em cima de sua filha causou preocupação a Gerardo, que antecipou a vinda de Luíza por razões de segurança. O caso chegou até mesmo a virar questão de concurso público em Jaboticabal.

44 A interação de um elemento viral – que antes se restringia às circulações cibernéticas – com o mundo "off-line", parece ter modificado algumas de suas características iniciais. Distanciando-se da rede cibernética e das ferramentas de sociabilidade on-line, o assunto ganhou relevância, principalmente quanto ao tratamento dado pela mídia televisiva. O caráter puramente lúdico e humorístico do assunto deu espaço a discussões sobre a segurança e privacidade de Luíza, além da capacidade de um assunto "fútil" se tornar uma das notícias mais comentadas da época, ocasionando toda a polêmica com o âncora do SBT.

45
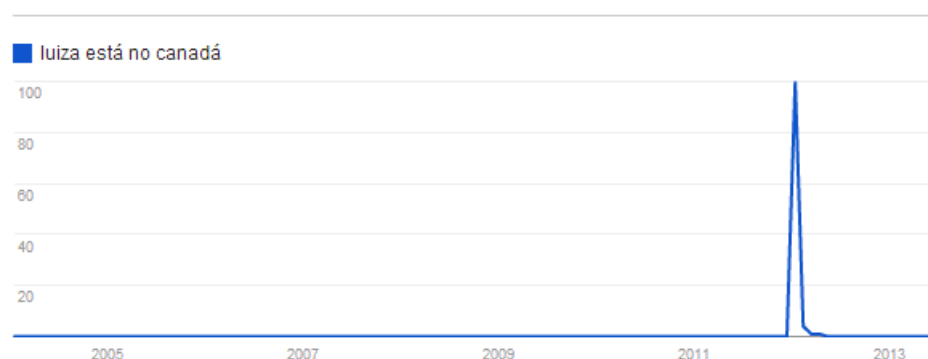
Figura 10: Gráfico temporal de busca pelo termo no Google. Obtido no site knowyourmeme.com

46 Parece evidente a incompatibilidade de um ambiente de sociabilidade como a internet, que se utiliza de tais ferramentas para criar elementos em comum ao grupo, com um campo midiático preocupado em divulgar informação pensando no retorno de audiência, ou seja, no faturamento. Até mesmo uma notícia de pouca – ou nenhuma – relevância ganha características sensacionalistas aos olhos da mídia. Em pouco mais de vinte dias, a frase "Menos Luíza, que está no Canadá" passou de viral da internet para um caso de ampla repercussão nacional, fazendo a expressão quase desaparecer no meio cibernético, como pode ser visto no gráfico acima que demonstra a quantidade de buscas pelo termo "luiza está no canadá" no Google. Menos de um mês depois, o assunto ainda parece ser uma grande novidade em jornais e sites da imprensa, mas é pouco tematizado no meio em que originalmente surgiu. Ao se popularizar fora da internet e ser mal compreendido pelo "senso comum", aparentemente o viral perdeu seu propósito de elemento de união e distinção de um grupo cibernético, ou como diria Bourdieu, perdeu sua posição como capital específico do campo. Afinal, se um "bordão", para adotar o termo empregado pela rede Globo, ou uma "piada interna" é de conhecimento de todos, pouco sentido faz utilizá-la como um código de reconhecimento e diferenciação. Ao perder sua função social, o viral aparentemente também perde sua classificação como "viral" e seu uso é

deslegitimado pelo meio. O caso da jovem Luíza talvez nos sirva de bom exemplo, mas ainda podemos citar outros. O caso mais evidente dessa deslegitimação da apropriação de virais pela grande mídia – sobretudo a nacional – porém, foi o conhecido como “Latino x Internet”.

47 No ano de 2012 o cantor sul-coreano Psy lança no YouTube o clipe de sua música “Gangnam Style”. O clipe, que emprega muitos elementos *non-sense,* rapidamente tornou-se um sucesso na internet, sendo o vídeo com mais *views* da história do YouTube e superando, atualmente, a marca de 1,5 bilhão de visualizações. Além de se tornar um ícone cibernético, tendo seus elementos amplamente reproduzidos, o sucesso de Psy atraiu interesses financeiros. O cantor brasileiro Latino, utilizando-se da melodia da música Gangnam Style, lança sua música “Despedida de solteiro”, colocando seu próprio clipe no YouTube. Apesar de elevar a popularidade do vídeo original fora da internet, a música de Latino foi amplamente repudiada dentro da internet. O famoso vlogger Cauê Moura fez uma paródia do vídeo de Latino intitulada “Vai tomar no cu”, reclamando que o cantor brasileiro “estragaria” boas músicas com suas paródias. O cantor, por sua vez, entrou com um processo contra o vlogger, além de posteriormente criar seu próprio vídeo resposta. O episódio serviu para aumentar a hostilidade de Latino na internet. O blogueiro Cid, criador do blog “Não Salvo”, sugeriu, em um quadro de seu blog intitulado “desafio aceito”, que os internautas marcassem o clipe musical de “Despedida de solteiro” como *dislike,* para que o mesmo se torne o vídeo com maior número de desaprovações no Youtube brasileiro. Em apenas 15 horas o recorde de 75 mil *dislikes* foi batido e, quando o número alcançou a marca de 180 mil, o vídeo foi excluído do YouTube. Um mês depois, Latino voltou a postar novo videoclipe da música, desta vez por meio de uma produtora e com as opções de *like*/*dislike* desativadas, além da moderação de comentários. Em um novo “desafio aceito”, o blog “Não Salvo” sugeriu que as reclamações fossem realizadas diretamente no Twitter pessoal do cantor, tornando-o inutilizável pelo *spam.*

48 Além de enviarem tweets reclamando sobre a música, muitos usuários reportaram o canal de Latino no YouTube por plágio, o que levou os administradores a cancelarem sua conta na rede de compartilhamento de vídeos. O episódio repercutiu tanto que o próprio Psy deu entrada num processo que alega plágio do cantor brasileiro. Tais episódios fizeram Latino rever sua política na internet, abrindo mão, por algum tempo, da divulgação cibernética.

O apreço pelo tosco

49 Apesar do repúdio à qualidade musical do Latino, o meio cibernético parece bastante receptível a conteúdos de qualidade questionável. Como no caso de Vitinho e Stefanny, que, com músicas de ritmo simples, rimas forçadas e letras ditas como “toscas”, alcançaram o patamar de sucesso no ciberespaço. São bons exemplos de artistas que dificilmente fariam sucesso na indústria musical, mas a internet parece possuir regras distintas. O “amadorismo” e senso estético questionável de ambos parecem ter cativado os internautas, que os aclamaram como “net-stars”.

50 Com letra e melodia simples num clipe esteticamente amador, Vitinho e sua banda “Os avassaladores” se tornaram celebridades na internet e sua música um dos maiores virais nacionais na passagem de 2010 para 2011. Versões alternativas e modificações da música, como a alteração do estilo, regravações e sátiras, também se propagaram como virais.

Após o estouro na internet, Vitinho retorna com um novo clipe. Com um padrão mais profissional, melhores efeitos e qualidades sonoras – evidenciando investimento de capital - o clipe foi amplamente repudiado no ciberespaço, ao mesmo tempo em que seu primeiro sucesso “Sou foda” foi regravado pela dupla de sertanejo universitário “Carlos e Jader”. Ainda gozando de certa popularidade na internet, Vitinho é lembrado em algumas situações. Porém, após seu sucesso extrapolar as barreiras virtuais, seus novos trabalhos pouco ou nenhum impacto causaram entre os internautas. A música “Sou foda”, anteriormente elevada a quase um hino da blogosfera brasileira, hoje é tocada mais nas rádios em sua versão sertanejo do que lembrada em seu ambiente de origem.

51 No ano de 2012, Cecília Giménez, uma espanhola de 81 anos, resolveu, por conta própria, restaurar a pintura “Ecce Homo” de Elías García Martínez, obra de arte que ilustra a parede da capela do vilarejo de Borja. O resultado foi compreendido como “catastrófico” pelos órgãos públicos espanhóis, que cogitaram até mesmo um processo, já que o “estrago” não poderia ser revertido e a senhora havia feito a restauração sem permissão e credenciamento oficiais.

Figura 11: Ecco Homo original ao lado da restauração feita por Cecília Giménez

53 Ao ser noticiado o fato na internet, entretanto, Cecilia Giménez ganhou status de celebridade e “artista incompreendida”. Centenas de conteúdos virais, como a transposição do novo rosto de Cristo em outras obras, circularam no ciberespaço assim como um abaixo-assinado para que, “em nome da arte contemporânea”, o mural fosse mantido. A repentina popularidade da restauração proporcionou a Borja o maior fluxo turístico de sua história, permitindo que a capela cobrasse entradas para os curiosos e “apreciadores da arte”. Não apenas artistas considerados “toscos” fazem sucesso na internet, mas também - e principalmente - campanhas publicitárias, pensadores de boteco, manipulações digitais mal feitas e a “baixa cultura” em geral.

54 Entendendo os virais como actantes que compõem a rede de socialização na internet, pode-se compreendê-los como parte importante na criação de uma simbologia utilizada na criação de uma identidade cultural. A ironia da fórmula acima descrita parece ganhar mais sentido. Clipes, músicas e apresentações ditas ruins ou ridículas não só seriam

rejeitadas pela lógica de mercado e pela sociedade em geral, como também se oporiam a tal lógica. Ou seja, transformar clipes amadores, restaurações falhas e campanhas de marketing ruins em virais, elevando seus autores ao patamar de ídolos, criaria não só uma simbologia própria do grupo, um actante exclusivo de sua rede de mediações, mas também uma que seja contrária à vigente fora dele. O apreço pelo considerado "tosco" não se configura, portanto, como uma preferência estética peculiar ao grupo, já que é tomada como uma forma de ironia, mas como escolha simbólica de distinção. Compreende-se que a ironia, neste caso, não se projeta sobre o alvo parodiado e sim na opinião contrária. Ou seja, as piadas sobre a restauração não têm como alvo do deboche Cecília Giménez, mas sim os "outsiders" da cultura cibernética que não compreendem tal "apreciação". Idolatrar algo consensualmente criticado como "ruim", mesmo de maneira irônica, só pode ser compreendido pelos indivíduos que compartilham as mesmas normas, aqueles de "dentro do pedaço", que entendem a "grande piada interna" que é a circulação de virais.

Conclusão

55 O ciberespaço diferencia-se dos demais espaços por ser um ambiente virtual. Por existir como potência, seus elementos atualizam-se conforme a rede de mediações estabelecida pelos actantes. Isto é, seus significados são determinados pelas mediações dentro de uma rede de relações. No caso do ciberespaço, mais especificadamente da internet, a recente apropriação do espaço torna incertas, ainda, as intensidades e quantidades de relações estabelecidas em cada ponto da rede, aumentando a controvérsia sobre a significação de cada elemento e estabelecendo um campo de disputa. A criação de um perfil, a diferenciação social, a delimitação ou ocupação espaciais, a proximidade ou distanciamento físicos e a própria noção de tempo são, ainda, assuntos incertos que estão "em aberto" na internet. A circulação de conteúdos virais torna-se um mediador entre diferentes actantes, estabelecendo novas relações e podendo fornecer uma resposta a tais temas. Apesar de ser interpretado, muitas vezes, como mera bobagem ou falta de inteligência, como no caso de Carlos Nascimento, o fenômeno torna-se importante na ordenação de um campo ainda incerto como a internet.

56 Segundo Latour, pode-se compreender o processo de estabilização temporária de uma rede ao se analisar as mediações existentes. Neste sentido, compreende-se que o uso dos conteúdos virais como marcadores e mediadores centrais, nas relações ocorridas na internet, transformam-no em um "nó" de uma rede de mediações. Uma rede de mediações não apenas entre blogueiros/criadores do conteúdo e visitantes de blog/ consumidores do conteúdo, mas também entre os usuários da internet e actantes não humanos. O contato com os virais cibernéticos requer um acesso à rede de computadores, assim como requer um periférico capaz de acessá-la, uma fonte de energia para ligá-lo e assim por diante. Também estabelece mediações com elementos exteriores à internet, seja num processo de "memeficação", referenciação ou simples contextualização. Mas, sobretudo, a rede estabelece mediações entre a plataforma do blog/site/rede-social e o mecanismo de compartilhamento do viral, além de influenciar diretamente a forma pela qual ele é constituído.

57 A construção de um viral depende do local no qual será distribuído. Uma plataforma mais fechada como um fórum, por exemplo, permite a utilização de conteúdos mais específicos, como o uso de montagens, que podem ser aglutinadas num mesmo tópico.

Uma rede social mais dinâmica, como o Facebook ou Twitter, permite a circulação de virais que remetem a contextos mais imediatos, seja um programa televisionado no exato momento ou algum fato recente. Assim como as plataformas sociais influenciam a produção viral, a circulação dos virais influencia a constituição destas plataformas e, de forma mais ampla, a percepção e apropriação do ciberespaço. Ao abordar a questão da espacialidade, Latour diz que as redes são "compostas de locais particulares, alinhados através de uma série de conexões que atravessam outros lugares e que precisam de novas conexões para continuar se estendendo" (Latour 2005:115). Deste modo, a circulação de conteúdos virais possibilita tais conexões, levando sua lógica a novas páginas ao mesmo tempo em que expande sua espacialidade e conexões.

58 A página do Facebook "Ajuda Luciano" é uma boa exemplificação de como a lógica de reprodução dos virais intermedia a apropriação do espaço do Facebook pelos internautas. Ao reproduzir e modificar postagens passadas em comentários recentes, os internautas apropriam-se de um determinado espaço marcando-o como "próprio" de um grupo, tornando-o um "lugar", uma região moral com suas próprias regras, movimento similar realizado em todas as reproduções de conteúdos virais. Deste modo, ao funcionarem como um "nó" de mediações de uma rede, os conteúdos virais contribuem para a estabilização destes elementos, permitindo a consolidação temporária de regiões próprias e distintas das demais. Se existe uma dificuldade em identificar espacialidades físicas nas interconexões do ciberespaço, sobretudo as espacialidades dadas a priori, a análise do fenômeno em si - em detrimento de uma abordagem macro-teórica - possibilitou a identificação de mecanismos úteis na criação de regiões sociais. Ao adotar a perspectiva da antropologia urbana, pode-se compreender a circulação dos virais como estabilizadora das relações sociais em espaços delimitados, detentores de normatividade própria. É algo muito próximo daquilo compreendido por Agier como uma "região", ou seja, um modo específico de representação coletiva, um espaço de distinção dentro de um todo. Ou ainda, como um "pedaço" ou "mancha", termos empregados por J. G. Magnani para designar categorias intermediárias entre o público (no caso o ciberespaço como um todo) e o particular (o perfil do usuário). No caso, a circulação dos conteúdos estende-se a diferentes localidades cibernéticas, levando às particularidades e normatividades que as norteiam, permitindo que os usuários que ali transitam consigam se identificar, mesmo sem conhecerem diretamente os demais, como se estivessem numa "mancha" urbana.

59 Contrariando as análises "externalistas", a prática de criação e circulação de conteúdos virais não se dá, portanto, de forma gratuita pelos agentes. Ao contrário, ela é dotada de normatividade e funcionalidade próprias. Os conjuntos de regularidades apresentadas desmistificam o caráter caótico, muitas vezes atribuído às relações existentes no ciberespaço. Os virais são criados e circulam conforme certa lógica. Os laços e as normas criadas são reforçados pela modificação e reapropriação dos virais, dando espaço, igualmente, para a atuação individual e criativa de cada usuário. Cada modificação divulgada do conteúdo reforça o conteúdo original, acrescentando novos sentidos, ou ainda, apropriando-se de novos símbolos "externos". A linguagem torna-se também compartilhada mediante a circulação de memes e expressões próprias que circulam junto aos virais. Deste modo, longe de ser um fenômeno banal, que expõe a pouca inteligência de seus participantes, os conteúdos virais contribuem para a criação da socialização no ciberespaço, oferecendo símbolos comuns que funcionam como "nós" na rede de mediações e relações na internet. Permitindo, assim, a constituição de um grupo social distintivo e um espaço apropriado por parte daqueles que compreendem seus símbolos e

regras, aqueles inseridos na rede dos virais e que "manjam" dos conteúdos "viralizados". Compreensão, talvez, impossível para aqueles *outsiders* ao fenômeno, afinal, apenas os "manjadores" entenderão.

*

60 Este artigo esboça uma tentativa de compreensão da possibilidade de se utilizar a internet como um ambiente de socialização. Na tentativa de superar as dificuldades existentes nas pesquisas cibernéticas, procurei conciliar duas abordagens distintas, a antropologia da ciência e a antropologia urbana, sem, contudo, adotar um ponto de vista como "epistemologicamente correto". As correntes teóricas foram mobilizadas tendo em vista a que melhor responderia os questionamentos e dificuldades, e não qual refletiria melhor a "realidade". Assim como a escolha do objeto de estudo, que responderia à necessidade de se ter um material empírico a seguir numa rede de relações. A abordagem realizada, portanto, revela somente uma das diversas formas de se constituírem laços sociais no meio cibernético, os virais cibernéticos configuram-se como uma parte dos diversos elementos presentes na complexa rede de mediações da internet, como apenas um dos diversos modos possíveis de se utilizar da internet como campo relevante de investigação antropológica. Os processos ocorridos no interior do ciberespaço encontram-se em meio a controversas científicas, porém ainda ausentes nos estudos sociais, que, assumindo o posicionamento "sociologista", muitas vezes os compreendem como alienações do cotidiano social. É preciso, portanto, desvencilharmo-nos de muitos preconceitos que possam nortear a própria ciência social e nos apropriarmos do ciberespaço como um legítimo espaço social, frutífero não apenas para relações humanas, mas também aberto à pesquisa social.

BIBLIOGRAPHY

AGIER, Michel. 2011. *Antropologia da cidade: lugares, situações, movimentos*. São Paulo: Editora Terceiro Nome.

AMARAL, Adriana. 2008. *Autonetnografia e inserção online.* Anais do GT Comunicação e Sociabilidade do XVII Encontro Anual da Compós. São Paulo: 2008.

BOURDIEU, Pierre. 2007. *A distinção: crítica social do julgamento.* Porto Alegre: Editora Zouk.

DORNELLES, Jonatas. 2004. *Antropologia e Internet: quando o "campo" é a cidade e o computador é a "rede".* Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n. 21, 241-271, jan./jun.

EVANS-PRITCHARD, E. E. 1978. *Os Nuer*. São Paulo: Perspectiva.

GIBSON, Willian. 2008. *Neuromancer*. São Paulo: Editora Aleph.

GOFFMAN, Erving. 2006. *A representação do eu na vida cotidiana.* Rio de Janeiro: Editora Vozes.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (org.). 2009. *Antropologia do Ciborgue: vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.

HINE, Christine. 2004. Virtual Ethnography Revisited. Londres: Sage Publications Ltd

LATOUR, Bruno. 2009. *Jamais fomos modernos.* São Paulo: Editora 34.

LÉVY, Pierre. 1999. *Cibercultura.* São Paulo: Editora 34.

MAGNANI, J. G. C. 2002. *De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana*. Revista brasileira de Ciências Sociais, vol.17 nº 49, São Paulo, Junho.

MAGNANI, J. G. C. 2006. *Trajetos e trajetórias: uma perspectiva da antropologia urbana.* Sexta-Feira, nº 8. São Paulo: Ed. 34.

MÁXIMO, Maria Elisa. 2012. *Da metrópole às redes sociotécnicas: a caminho de uma antropologia no ciberespaço.* Antropologia do Ciberespaço. Florianópolis: Editora UFSC.

MÁXIMO, Maria Elisa. O eu encena, o eu em rede: um estudo etnográfico nos blogs. Porto Alegre: Revista Civitas, v.7 n.2 jul.-dez. 2007 p. 25-47

SEGATA, Jean. 2008. Entre sujeitos: o ciberespaço e a ANT. II Simpósio ABCiber. São Paulo.

SHELLEY, Mary. 2008. *Frankenstein.* Porto Alegre: Editora L&PM.

SIMMEL, Georg. 2005. As grandes cidades e a vida do espírito. Revista Mana vol.11 n.2 Rio de Janeiro.

NOTES

1. Blogosfera é a coletividade de blogs.
2. Alguém fora do grupo de sociabilidade, não compartilhando, portanto, do mesmo conjunto de valores e símbolos.
3. http://www.treta.com.br/
4. Antropólogo e Sociólogo francês. Reconhecido pesquisador dos Estudos Sociais da Ciência e Tecnologia.
5. Um híbrido entre natureza e tecnologia.
6. A constituição modernista, para Latour, é a crença científica da divisão do mundo entre natural e artificial.
7. O termo “actante” é proposto por Bruno Latour como substituto do termo “agente”, uma vez que este último excluiria de seu conjunto elementos não humanos.
8. Maiores detalhes no processo de diagnóstico do vício em internet e da controvérsia sobre a temática podem ser encontrados na dissertação “Videogame é droga? Controvérsias em torno da dependência de jogos eletrônicos", de Guilherme Pinho Meneses.
9. Antropólogo francês, nascido em 1953. Importante referência para a constituição da Antropologia Urbana.
10. Postagem é o termo que denomina o ato de publicar algum conteúdo na internet.
11. Etólogo e biólogo britânico nascido em 1941.
12. A trollagem é um comportamento surgido no ciberespaço para denominar “pegadinhas”, quando o usuário se passa por malandro e engana outros.
13. Tiopês é um tipo de escrita propositalmente errada, muito comum entre os adeptos dos virais.

ABSTRACTS

Este artigo pretende investigar a circulação e o uso dos conteúdos virais na internet. Tendo como referência teórica a antropologia cibernética e a antropologia urbana, pretende-se investigar a utilização dos mesmos na construção de interações sociais.

This paper aims to investigate the circulation and use of viral Internet content. Taking as theoretical reference the cyber anthropology and urban anthropology, intends to investigate the use of them in building social interactions.

INDEX

Palavras-chave: antropologia urbana, antropologia cibernética, virais, sociabilidade na internet
Keywords: urban anthropology, cyberanthropology, viral content, internet, sociability on the internet

AUTHOR

VINICIUS SANTUCCI ROSSINI

Graduação em Ciências Sociais FFLCH/USP